



TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

## **Mitä foleyäänellä voidaan kertoa henkilöhahmosta?**

Ilmari Hietala

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2018  
Elokuva ja televisio  
Äänisuunnittelu



# TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuva ja televisio  
Äänisuunnittelu

HIETALA ILMARI:

Mitä foleyäänellä voidaan kertoa henkilöhahmosta?

Opinnäytetyö 37 sivua, joista liitteitä 3 sivua  
Toukokuu 2018

---

Foleyääni on viime vuosikymmeninä yhä suurempaan rooliin noussut elokuvan äänen jälkituotannon osa-alue, jolla kerrotaan erityisesti elokuvan henkilöhahmoista. Foleyääntä tehdään studiossa, ja äänet tuotetaan fyysisesti oman kehon ja erilaisten tavaroiden avulla kuvaa samalla katsoen.

Opinnäytetyössä avataan ensin foleyäänen tekemisprosessia yleisesti, jotta varsinainen aihe avautuu mahdollisimman hyvin lukijalle. Ydinkysymys on, mitä foleyäänellä voidaan kertoa henkilöhahmoista elokuvassa. Opinnäytetyö perustuu ammatilliseen kirjallisuuteen, blogeihin ja artikkeleihin, joissa foleyn parissa työskennelleet ammattilaiset kertovat ajatuksistaan foleyyyn liittyen. Lisäksi on haastateltu foleyartistia ja elokuvatutkijaa. Ajatukset liitetään elokuvan äänikerrontaan ja tarinankerrontaan yleisemmin.

Selvisi, että foleyäänellä on vahva teoreettinen pohja, joka perustuu syvällisesti elokuvan tarinankerrontaan. Foleyn tärkein tehtävä on tukea tarinaa henkilöhahmojen kautta. Foleyn teoria kytkeytyy myös esimerkiksi näyttelijäntyön ja kuvaleikkauksen teoriaan mielenkiintoisella tavalla.

Opinnäytetyössä tutkittiin, miten foleyäänellä voi kertoa esimerkiksi henkilöhahmojen luonteesta, tunnetiloista, aikomuksista tai hahmojen välisistä suhteista. Foleyäänellä voi kertoa hahmoista vaivihkaa, katsojan tätä elokuvaa katsoessa tajuumatta. Foley myös tekee henkilöhahmoista todellisen tuntuisia. Foleyn avulla katsoja siis eläytyy paremmin hahmojen persooniin, ja uskoo heidän olevan todellisia.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Film and Television  
Sound Design

HIETALA ILMARI:

What Can Foley Sound Tell About the Character?

Bachelor's thesis 37 pages, appendices 3 pages  
May 2018

---

Foley sound is a part of film sound post-production that has taken an increasingly important role in film sound during the past decades. Foley tells especially of the characters of the film. Foley sound is produced in a studio, and the sounds are made physically with one's own body and different items. Foley is made by watching the picture and simultaneously making the sounds.

The thesis explains first the foley making process, so that the actual subject opens out to the reader as clearly as possible. The main focus is on what foley sound can tell about the characters in a film. The thesis is based on professional literature, blogs and articles, in which the experts of foley explain their thoughts about the foley. Also a foley artist and a film scholar were interviewed. The thoughts were connected with film storytelling and especially with storytelling by sound.

It was found out that foley sound has a strong theoretic fundament, that is profoundly based on film storytelling. The most important purpose of foley is to support the story through the characters. The theory of foley also connects with the theories of acting and picture editing in an interesting way.

This study examines how foley sound can tell, for example, of the personality, feelings or the intentions of the character. Foley can tell sensitively about the character, without the spectator noticing it. Also, foley makes the character feel real to the spectator. With foley, the spectator empathizes more with the characters and believes them to be real.

---

Key words: foley, foley sound, film sound, film, storytelling

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	MITÄ ON FOLEY? .....	7
2.1	Määritelmä .....	7
2.2	Historia.....	7
3	MITEN FOLEYÄÄNTÄ TEHDÄÄN? .....	9
3.1	Työryhmä.....	9
3.1.1	Foleyartisti .....	9
3.1.2	Foleyäänittäjä .....	11
3.1.3	Foleyleikkaaja .....	12
3.2	Foleytyöskentelyn prosessi .....	13
3.3	Foleystudio.....	14
4	MITÄ FOLEYÄÄNELLÄ VOIDAAN KERTOA HENKILÖHAHMOSTA? 18	
4.1	Miksi foleyääntä tehdään? .....	18
4.1.1	Todellisuuden tuottaminen.....	19
4.1.2	Maailmasta kertominen.....	20
4.2	Foleyartistin paneutuminen henkilöhahmoon.....	21
4.3	Luonteesta tai persoonasta kertominen .....	23
4.3.1	Uuden vivahteen lisääminen henkilön persoonaan .....	24
4.4	Tunnetilan välittäminen .....	24
4.4.1	Aikomusten kertominen .....	26
4.5	Kehityskaaren ilmentäminen .....	27
4.6	Henkilöiden väliset suhteet .....	27
4.7	Mitä ympäristön äänet kertovat henkilöhahmosta? .....	28
5	POHDINTA.....	31
	LÄHTEET.....	32
	LIITTEET .....	35
	Liite 1. Benjamin Wrightin haastattelu .....	35

**ERITYISSANASTO**

foleyalusta	alusta, jolla foleyartisti kävelee, esimerkiksi hiekkalaatikko
leikattu tehoste	äänitehoste, joka otetaan valmiista äänikirjastosta
synkroni	kun kuvan toiminta ja siitä syntyvä ääni tapahtuvat tismalleen samaan aikaan
tuotantoraita	elokuvan kuvauksissa äänitetty ääni, usein käytännössä vain puhuttu dialogi

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni paneudun erityisesti siihen, mitä foleyn avulla voidaan kertoa elokuvien henkilöhahmoista. Aluksi pohjustan kuitenkin laajasti foleyääntä. Kerron pääpiirteittäin, ketkä sitä tekevät, miten ja miksi sitä tehdään.

Kysymys on siitä, miten foleyääntä tehdessä näytellään äänellä. Miten toistetaan äänellisesti se, mitä näyttelijä on tehnyt kuvauksissa, ja lisätään siihen uutta? Kuvauksissa keskitytään kuvaan ja dialogiin, eikä näyttelijän kehon luoma ääni tallennu laadukkaasti. Siksi se täytyy luoda uudestaan.

Erityisen kiinnostavaa on foleyn taustalla oleva teoria ja ne pohjimmaiset syyt, miksi foleyääntä tehdään.

Opinnäytetyö perustuu foleyäänen ammattikirjallisuuteen, elokuvaan liittyvien blogien asiantuntijahaastatteluihin ja podcasteihin. Olen myös itse haastatellut asiantuntijoita. Lisäksi lähteenä on käytetty kuvaleikkaukseen ja näyttelijäntyöhön liittyviä kirjoja. Mukaan on tuotu omia ajatuksia foleyäänestä.

## 2 MITÄ ON FOLEY?

### 2.1 Määritelmä

Foley on äänen jälkituotannon osa-alue, jolla tehdään ääniä elokuvaan, televisioon, videopeleihin ja muihin audiovisuaalisiin medioihin. Foleyäännet ovat kuvan kanssa synkronoidusti äänitettäviä ääniä, ja ne liittyvät yleensä henkilöhahmojen toimintaan, kuten askeliin, vaatekahinoihin tai esineiden käsittelyyn. Ne ovat ääniä, jotka on tehokkaampi tehdä kuvaa katsoessa, kuin leikata efekteinä erikseen. Foleyäännet äänitetään siis reaaliajassa kuvaa katsoessa.

Foleyäänistä pyritään yleensä tekemään realistisen kuuloisia. Tarkoitus on, että katsoja ei tajua niiden olevan erikseen elokuvaa varten äänitettyjä. Ament (2014, 24) kuitenkin toteaa, että katsoja vaikuttuu elokuvan foleyäänistä tietämättään. Äänellinen kokemus voi korostaa elokuvan tarinaa, tai päinvastoin etäännyttää katsojaa siitä ja aiheuttaa epämukavuutta.

### 2.2 Historia

Teknologian läpimurrot tapahtuvat usein pakon sanelemasta tarpeesta luoda jotain uutta. Foleyääni sai alkunsa amerikkalaisten elokuvastudioiden kilpaillessa tarmokkaasti katsojista. Warner Brothers –studion elokuva Jazzlaulaja (*The Jazz Singer*, 1927) oli yksi ensimmäisiä äänielokuvia, ja se sai suuren suosion. Universal-studio oli juuri saanut valmiiksi mykkäelokuvan Teatterilaiva (*Show Boat*, 1927), ja oli valmis julkaisemaan sen. Jazzlaulajan suosion tuottamat paineet aiheuttivat kuitenkin sen, että Universalin täytyi saada tuotettua Teatterilaivaan jälkikäteen äänet. (Yewdall 2012, 426.)

New Yorkissa syntynyt Jack Foley näki elokuvabisneksessä mahdollisuuden toimeentuloon. Tuohon aikaan elokuvateollisuuden tuotantotavat eivät olleet kovin vakiintuneita, ja uusia tapoja tehdä elokuvaa keksittiin koko ajan. Foley pääsi ystävyysuhteidensa kautta elokuva-alalle sijaisnäyttelijäksi. Hänestä tuli ohjaaja William Kraftin apulaisohjaaja ja toimi monissa muissakin tehtävissä elokuva-alalla, mikä oli tuohon aikaan tapana. Kekseliäs Foley perusti myös äänistudion nimeltä Fox-

Case. Kun Universal-studiolla tuli ongelma Teatterilaivan suhteen, Foley tarjosi ratkaisua jälkiäänityksen tarpeeseen, omaa Fox-Case äänistudiotaan. (Ament 2014, 6-7.)

Universal vuokrasi Foleyn studion, jossa äänitettiin orkesterin soittama elokuvamusiikki synkronoidusti valkokankaalle heijastetun kuvan kanssa. Äänieristetyssä tilassa sivummalla Jack Foley ja hänen työryhmänsä tuottivat samalla ääniefektit elokuvaan, myös kuvaa samalla katsoen. He tekivät muun muassa askeleita, taputuksia ja taustahälinää. (Yewdall 2012, 426.)

Optisen äänen keksiminen salli äänileikkaajien tehdä yhä enemmän ja enemmän äänitehosteita elokuvaan. Tehosteiden laatu parani ja niitä tarvittiin yhä lisää. Juuri oikeanlaisten efektien löytäminen äänikirjastoista tuli koko ajan vaikeammaksi. Tarve Jack Foleyn kehittämälle äänitystekniikalle kasvoi, ja hän vakiinnutti ammattinsa. Hän kehitti foleyäänen perustan ja hänestä tuli historian ensimmäinen foleyartisti, vaikkei näitä termejä tunnettukaan vielä tuolloin. (Yewdall 2012, 426-427.)

Hiljalleen foley kehittyi sellaiseen muotoon, jollaisena sen nykyään tunnemme. Välttämätön linkki Jack Foleyn ja nykyisen foleyäänen välillä on John Post. Hän tuli töihin Universal-studiolle hieman Foleyn eläköitymisen jälkeen. John Postista kehittyi erinomainen foleyartisti, joka inspiroi ja opetti lukuisia nuorempia foleyäänen parissa työskenteleviä. Hän oli foleyäänen uranuurtaja Jack Foleyn jälkeen. (Ament 2014, 10.)

Nykyään foley on hyvin ammattimainen ja pitkälle kehitetty ala. Foleystudiot ovat kehittyneen tehokkaiksi ja tarkasti suunnitelluiksi paikoiksi, joissa voi äänittää lukuisissa formaateissa (Yewdall 2012, 428). Nykyajan foleyartistit ovat hyvin tietoisia siitä, kuinka ihmiset kävelevät ja liikkuvat. He osaavat toistaa ja luoda ääniä, jotka vastaavat oikean maailman kuuloaistimusta.



### 3 MITEN FOLEYÄÄNTÄ TEHDÄÄN?

#### 3.1 Työryhmä

Hollywood-tuotannoissa foleytyöryhmä koostuu pääosin foleyartistista, foleyäänittäjästä ja foleyleikkaajasta. Lisäksi foleyprosessiin osallistuu elokuvan äänisuunnittelija, joka johtaa koko äänityöryhmää. Pienemmissä tuotannoissa foleyprosessiin ei ole varaa palkata yhtä montaa henkilöä, jolloin jokaisessa roolissa ei voida käyttää erillistä työntekijää.

##### 3.1.1 Foleyartisti

Foleyartistin tehtävä on fyysisesti tuottaa äänet jotka äänitetään. Kuvaa samanaikaisesti katsoen foleyartisti tuottaa ääniä synkronoidusti kuvan tapahtumien kanssa. Artistin tehtäviin kuuluu esimerkiksi askelten tekeminen, vaatekahinat sekä erilaiset kolahdukset ja narinat. Foleyartistin on aina otettava huomioon näyttelijän suoritus, elokuvan aikakausi ja elokuvan tyyli (Wright 2014, 215).

Ammatissa tarvitaan kykyä eläytyä elokuvan henkilöhahmojen persooniin. Kun artisti saa tehtäväkseen luoda esimerkiksi jonkin hahmon askeleet, hänen on mietittävä esimerkiksi seuraavia asioita: Onko hahmo mies, nainen, nuori tai vanha? Käveleekö hahmo nopeasti, verkkaisesti, raskaasti vai huolettomasti? Onko hänellä kiire vai laahustaako hän? Onko hän jännittynyt, iloinen vai onko hänellä raskas taakka selässään? (Ament 2014, 86). Foleyartistin on myös tarvittaessa kyettävä välttämään stereotypioita. Kaikki naiset eivät kävele kevyesti, eivätkä ylipainoiset ihmiset raskaasti.

Foleyartistin on ymmärrettävä elokuvan tarina perusteellisesti, jotta hän voi tehdä tarinaa tukevat foleyäänit elokuvaan. Hänen on pohdittava, mitä hahmot ajattelevat, sillä foleyäänillä kerrotaan henkilöiden persoonasta ja tunnetilasta. Henkilöhahmot on tunnettava etukäteen, jotta foleyäänit ovat tarinan maailmassa uskottavia ja tukevat elokuvan tarinaa.

Foleyartistin tärkeimpiä valintoja on kenkien valinta askeleita varten. Hän saattaa käyttää joko yhtä tai montaa paria kenkiä elokuvan henkilöahmoa kohden. Kaikki riippuu siitä, millaista persoonaa hahmosta halutaan luoda. Foleyartistit omistavatkin usein kymmeniä pareja kenkiä, koska niiden valinta on niin keskeinen tekijä askeleiden äänien onnistumisessa. Kengät eivät myöskään välttämättä näytä siltä miltä kuulostavat, mikä on tärkeä muistaa kenkiä valittaessa (Ament 2014, 90).

Tärkeimpiä foleyartistin ominaisuuksia on kyky pitää korvat höröllä. Monet esineet tuottavat aivan erilaisia ääniä kuin niiden ulkonäöstä voisi päätellä. Esineitä voi käyttää lukemattomin eri tavoin synnyttämään ääniä. Koska foleyääniä tehdessä on tärkeä saada aikaiseksi juuri oikeanlainen ääni, on foleyartistin tärkeimpiä ominaisuuksia osata ajatella avoimesti, miten moninaisilla keinoja ääntä voi tuottaa.

Woody Woodhallin (2008) haastattelussa foleyartisti Monique Raymond kertoo, kuinka hänen urallaan olisi ollut ylellistä työskennellä paikassa, jossa on loputtomasti erilaisia esineitä, joilla tuottaa foleyääniä. Toisaalta mahdollisuuksien rajallisuus on kehittänyt hänen luovuuttaan, koska hänen on aina tarvinnut improvisoida ääniä tehdessään. Lisäksi, jos kuvassa näkyvän esineen äänen tuottaa vastaavalla välineellä, ei se aina kuulosta hyvältä.

Foleyartistilta vaaditaan kykyä tehdä askeleet oikeassa rytmissä, mahdollisimman synkronoidusti kuvan kanssa. Monet foleyartistit ovat entisiä tanssijoita, koska heillä on luontainen tai opeteltu taito rytmin ja tempon suhteen (Yewdall 2012, 430). Tätä taitoa voi kuitenkin opetella. Ament (2014, 92) kertoo foleyartisti Joan Rowesta, joka aloittellessaan foleyartistin uraansa teki kotonaan foleyaskeleita television edessä harjoituksen vuoksi. Hän myös seurasi ihmisiä kadulla ja yritti matkia heidän kävelyään. Foleyaskeleiden tekeminen tuotti hänelle suuria vaikeuksia, mutta hiljalleen hän kehittyi niissä erinomaiseksi.

Foleyäänten ei tarvitse olla täydellisessä synkassa ja rytmissä kuvassa näkyvän tapahtuman kanssa. Olennaista on, että ääni kuulostaa siltä kuin se tulisi kuvan tapahtumista. Ament (2014, 94-95) kertoo esimerkin elokuvan Käännekohta (*The Turning Point*, 1977) tanssikohtauksesta, johon oli äänitettävä foleyt. Foleyartisti Jerry Trent ei kuitenkaan toistanut tanssijan liikkeitä tarkasti. Hänen ei tarvinnut toistaa tanssin

koreografiaa saadakseen toimivat askeläänet toteutettua. Hänen tarvitsi vain kuvitella miltä tanssi kuulostaa, ja tehdä askeläänet sen mukaan. (Ament 2014, 94-95.)

### 3.1.2 Foleyäänittäjä

Foleyartistin tärkein yhteistyökumppani on foleyäänittäjä. Foleyäänittäjä on vastuussa foleyartistin tuottaman äänen äänittämisestä (Ament 2014, 145). Äänittäjä on viime kädessä vastuussa siitä, miltä äänitetty foley kuulostaa. Foleyäänittäjä on vastuussa äänitystekniikasta. Hän valitsee mikrofoneit ja asettelee ne haluamallaan tavalla saavuttaakseen haluamansa kuuloisen äänen ja perspektiivivaikutelman. Foleyäänittäjän täytyy myös hallita vähintään Avid Pro Tools -äänieditointiohjelma, sillä lähes aina foley äänitetään sen avulla.

Teknisiä valmiuksia tärkeämpiä ominaisuuksia ovat kuitenkin foleyäänittäjän hyvä estetiikan taju, tarkka silmä synkronille, hyvät äänitystaidot ja ymmärrys foleyartistin työstä (Ament 2014, 146). Foleyäänittäjän ja –artistin on ymmärrettävä toistensa työnkuvat ja osattava pysyä poissa toisen vastuualueilta. Yhteistyön on toimittava sujuvasti, jotta foleyäänitykset toimivat tehokkaasti. Foleyartisteilla onkin usein suosikkiaäänittäjiään, joiden kanssa he haluavat työskennellä mahdollisimman usein (Ament 2014, 144).

Ennen digitaalisen äänittämisen yleistymistä foleystudioilla, äänittäjät äänittivät foleyta kiinnittämättä juurikaan huomiota äänen perspektiiviin. Foley äänitettiin mahdollisimman kliinisesti ja hyvälaatuisena, jotta sitä voitiin jälkikäteen käsitellä haluttuun suuntaan. Myöhemmin tekniikan kehittyessä jotkut foleyäänittäjät alkoivat kasvattaa rooliaan ja muokata foleyääniä haluamaansa suuntaan jo äänitysvaiheessa. Tämä osoittautui tehokkaimmaksi ja halvimmaksi tavaksi tehdä foleyääntä, minkä vuoksi tapa yleistyi. Nykyään tätä vaaditaan kaikilta foleyäänittäjiltä. (Ament 2014, 146.)

Raymond (Woodhall, 2008) kertoo, että foleyäänittäjä on työskentelyn kannalta tärkeämpi osa kuin käytössä olevat esineet, foleystudio tai muut asiat. Hänen mukaansa hyvä äänittäjä on tärkein osa foleytyöskentelyä.

### 3.1.3 Foleyleikkaaja

Kun foley on äänitetty, ääniraidat siirtyvät foleyleikkaajalle, jonka tehtävänä on siistiä niitä ja korjata niiden synkronia. Leikkaajan on viilattava foleyääniä niin, että foleyn rytmi, perspektiivit ja yhtenäisyys säilyvät tarinan ja kohtauksien läpi.

Foleyääntä ja varsinkin askelia leikatessa on tärkeintä, että foleyartistin tuottama tunne säilyy. Foleyartisti on suorittanut performanssin, jota foleyleikkaaja ei saa rikkoa. Yewdall (2012, 457) kertoo, kuinka elokuvassa *Predator 2 – Saalistaja* (*Predator 2*, 1990) hänen oli leikattava foleyäänet kohtaukseen, jossa kaksi henkilöä jahtaavat avaruusolentoa käytäviä ja portaita pitkin katolle. Yewdall leikkasi kaikki askeleet tismalleen synkkaan, mutta kohtausta kuunnellessaan hän huomasi, että askeleet kuulostivat typeriltä. Liian täsmällinen synkka oli pilannut askeleiden välittämän tunteen.

Foleyleikkaaja ei saa leikata foleyääntä liikaa, jotta lopputuloksesta ei tule liian kliinistä. Foley on näyttelijäsuoritus. Se on alkuperäisen näyttelijäsuorituksen äänellinen lisä (Ament 2014, 161). Foleyleikkaajan on siis saatava esimerkiksi askeleet kuulostamaan siltä, että ne kuulostavat ja tuntuvat hahmon oikeilta askeleilta. Katsojalle riittää illuusio siitä, että askelten äänet ovat synkassa kuvan kanssa. Tosiasiassa aivan näin ei tarvitse olla.

Erityisesti nykyään, jolloin ääntä leikatessa foleyleikkaaja näkee äänen visuaalisesti aaltokuviona, on vaarana leikata ääntä liian kliinisesti. On helppo takertua teknisiin yksityiskohtiin ja editoida ääntä millisekunnintarkasti unohtaen kokonaisuuden. Äänileikkauksessa on kuitenkin kyse kokonaisuudesta, jossa tärkeintä on, että ääni tuntuu aiheutuvan kuvan tapahtumista. Ament (2014, 163) sanookin että foleyääntä leikatessa kannattaa editoida ensin vain suurimmat synkkaongelmat pois. On parempi leikata liian vähän kuin liikaa.

On myös tärkeää, että foleyleikkaaja kuuntelee editoimaansa ääntä tuotantoraidan seassa. Hyvin tehty foley sulautuu saumattomasti tuotantoraidan sekaan, aivan kuin foleyäänet kuuluisivat tuotantoraidasta itsestään. Hyvä foley ei kiinnitä huomiota itseensä. (Ament 2014, 165.)

### 3.2 Foleytyöskentelyn prosessi

Foleyprosessi alkaa ennakkosuunnittelulla, niin sanotuilla spottaussessioilla, joiden aikana äänisuunnittelija tapaa ohjaajaa ja kuvaleikkaajaa, ja he keskustelevat ääneen liittyvistä tekijöistä keskenään. Äänisuunnittelija tekee muistiinpanoja esimerkiksi dialogin jälkiäänityksen tarpeesta, aikatauluista ja muista kysymyksistä. Tärkeintä on, että äänisuunnittelija saa selvän käsityksen siitä, mitkä odotukset ääntä kohtaan ovat. (Ament 2014, 45.)

Äänisuunnittelijan vastuulla on hallita koko äänityöryhmää ja toimia ääniryhmän kommunikointilinkkinä. Hän on vastuussa äänileikkauksen valmistumisesta ja laadusta, ja on tästä vastuussa suoraan tuottajalle ja ohjaajalle (Get In Media). Äänisuunnittelija kertoo foleytyöryhmälle, mitä foleyääniltä halutaan, ja mitkä äänet toteutetaan leikattuina efekteinä eikä foleyääninä.

Kun foleyleikkaaja on saanut äänisuunnittelijalta selvityksen siitä, mitä foleyääneltä halutaan, hänen täytyy kääntää nämä vaatimukset foleylistaksi, jossa määritellään tarkalleen mitä tulee foleyäänittää. Tästä listasta ilmenee, mitä foleyartistin tulee missäkin kohtaa elokuvaa ja kohtauksia tehdä, ja mille raidalle foleyäänittäjä kunkin äänen äänittää. Listaan esimerkiksi merkitään, missä kohdissa täytyy äänittää päähenkilön askelia. Nykyään foleylistat tehdään useimmiten suoraan äänieditointiohjelman sessioon (Ament 2014, 61).



KUVA 1. Spottaussessio Avid Pro Tools -ohjelmassa.

Foleyäänityksissä tarkoituksena on äänittää foleylistalle merkityt toiminnot mahdollisimman tehokkaasti. Äänitykset aloitetaan tarinan kannalta tärkeimmistä äänistä, yleensä askelista, koska foleyäänityksiin varattua aikaa on usein vähän. Ajan loppuessa vähiten tärkeät äänet voidaan jättää äänittämättä ja tarvittaessa korvata leikatuilla efekteillä.

Äänitysten jälkeen foleyraidat siirtyvät foleyleikkaajalle, joka editoi äänistä sujuvan kokonaisuuden. Tämän jälkeen foleyraidat siirtyvät miksattavaksi muiden äänien kanssa.

Äänen jälkitöissä yhteistyö ja koordinointi on tärkeää, jotta eri osa-alueet, kuten foleyleikkaaja ja ääniefektien leikkaaja eivät tee päällekkäistä työtä, ja jotta miksaus sujuu joutuisasti (Ament 2014, 47). Foleyartisti John Roesch (2018) sanoo videopuheluhaastattelussa, että hyvä foley tehdään aina ryhmässä. Hän uskoo, että kolmen ihmisen foleyryhmä on optimaalinen hyvän foleyn aikaansaamiseksi.

### 3.3 Foleystudio

Foleyäänitysten onnistumiseksi on foleystudion oltava suunnitelmallisesti rakennettu. Foleystudio on varta vasten foleyäänityksiin suunniteltu äänitysstudio, jolla on omat erityispiirteensä muihin äänitysstudioihin verrattuna. Foleystudiota rakennettaessa olisi tärkeää konsultoida kokenutta foleyartistia mahdollisimman hyvän lopputuloksen

saamiseksi. Yewdall (2012, 431) kuitenkin toteaa, että monet foleyartistit ovat tuskastuneita siihen, että heiltä kysytään niin harvoin neuvoa ennen studioiden rakentamista, sillä se on kuitenkin heidän työpaikkansa.

Foleyäänityksissä vaaditaan äänityslaitteistolta suurta dynamiikkaa ja ympäristön mahdollisimman vähäistä häiriöääntä. Foleystudion rakentamisessa tärkeintä on, että studion sähkökytkennät toimivat. Jos sähkö- ja äänijohdot on vedetty huonosti, saattaa se tuottaa äänityksiin matalaa huminaa, jolloin foleyääntä ei voida äänittää. (Ament 2014, 183.)

Elokuvien foleyäänit halutaan yleensä äänittää mahdollisimman kaiuttomina, sillä ääntä käsitellessä kaikuja on vaikea poistaa luonnollisen kuuloisesti, mutta niitä on melko vaivatonta lisätä digitaalisilla efekteillä. Siksi foleystudion akustiikan halutaan olevan mahdollisimman kaiuton. Suurin osa akustikoista on tätä mieltä (Ament 2014, 183). Studio rakennetaan epäsäännölliseen muotoon, jossa vastakkaisia suoria tasoja on mahdollisimman vähän. Lisäksi käytetään pintamateriaaleja, jotka vähentävät ja pehmentävät kaikuja.

Tärkeä osa onnistunutta foleystudiota ovat foleyalustat. Foleyalustat ovat eräänlaisia lattiaan rakennettuja laatikoita, jotka sisältävät eri maa- ja lattiapintoja, kuten asfalttia, hiekkaa, puuta tai parkettia. Foleyartisti kävelee paikallaan alustojen päällä tuottaen elokuvan hahmoille askeleiden ääniä. Ihanteellisesti alustat rakennetaan suoraan maahan (Ament 2014, 189). Ne sijoitetaan vierekkäin, jotta niiden välillä siirtyminen on mahdollisimman helppoa.



KUVA 2. Foleyalustat

Askeleiden tekemiseen tarvittavien alustojen lisäksi tärkeässä osassa foleystudion varustusta ovat erilaiset tavarat. Foleyartisti tarvitsee laajan kokoelman tavaroita äänien tuottamiseen (Ament 2014, 106). Tavaroita voi olla tuhansia, ja niistä tärkeimpien niistä on oltava helposti saatavilla äänitystilassa. Loput sijaitsevat erillisessä, mutta helposti saavutettavassa varastossa, jossa eri tavarat on loogisesti sijoitettu omille paikoilleen. Foleyäänityksissä on olennaista, että äänien tuottamiseen tarvittavat välineet ja esineet ovat nopeasti ja helposti saatavilla. Muutoin aikaa kuluu asioiden etsimiseen, jolloin työteho vähenee.





KUVA 3. Foleystudio

## 4 MITÄ FOLEYÄÄNELLÄ VOIDAAN KERTOA HENKILÖHAHMOSTA?

### 4.1 Miksi foleyääntä tehdään?

Foleyäänellä on laajasti ajateltuna kaksi funktiota: korvata ja lisätä tuotantoraidan ääniä, sekä kohentaa elokuvan ääntä tavoilla jotka eivät ole äänileikkaajien vastuulla (Wright 2014, 205).

Usein elokuvan kuvausten jäljiltä äänitettynä on vain dialogi. Elokuva tarvitsee kuitenkin dialogin ympärille lisää ääntä, jotta se on uskottava. Yksi tarvittavien äänien ryhmä on hahmojen toiminnan äänet, jotka tehdään pääosin foleyäänenä. Jos hahmojen askeleista ja toiminnoista seuraa ääni, tuo se katsojalle alitajuisen kokemuksen elokuvan aitoudesta: kun askeleesta seuraa ääni, sen täytyy olla totta. Kaikille toiminnan äänille ei kuitenkaan kannata tehdä foleyääntä, sillä ihminen pystyy erottelemaan vain rajatun määrän ääniä (Ament 2014, 24). Tärkeämpää on pohtia, mitkä äänet ovat tarinan kannalta olennaisia ja mitkä vähemmän merkityksellisiä.

Foleyääniä tehdään, koska ne ovat tehokkain ja ilmaisuvoimaisin tapa tehdä ääntä monille elokuvan henkilöiden toiminnan äänille. Vaikka olemassa olevat äänikirjastot sisältävät suuren määrän erilaisia ääniä, sopivia ääniä on vaikea löytää ja niiden leikkaamiseen kuluu paljon aikaa. Lisäksi lopputulos on usein huono, sillä valmiista efekteistä on vaikea muokata halutun kuuloisia. Sen sijaan foley äänitetään joka elokuvaan erikseen, jolloin äänistä tulee joka kerta kyseiseen elokuvaan sopivia. Foleyääntä tehdään käsin, ja mahdollisuudet varioida ääntä ovat monipuoliset.

Elokuvan katsoja ei usein tietoisesti kuuntele elokuvan ääntä, vaan enemmänkin vaikuttuu siitä alitajuisesti. Ääniä ei ainoastaan kuunnella, vaan ne koetaan. Mikäli foleyääni on ristiriidassa elokuvan kanssa, katsoja tuntee sen, vaikkei tiedostaisikaan että jokin ääni on huono. Hän tuntee, että jokin on pielessä vaikka ei tiedä mikä. Ihmisen tunteita on vaikea huijata, koska tunnereaktiot ovat hyvin automaattisia. Siten foleyäänien täytyy olla uskottavia, ja niiden on sovittava elokuvan tarinaan.

#### 4.1.1 Todellisuuden tuottaminen

Foley sitoo kuvassa näkyviä asioita todellisuuteen. Foleyäänen yksi tarkoitus on tuottaa autenttisuutta kuvan tapahtumiin: kun näemme jonkun kävelevän jalkakäytävällä, kuulemme askeleet samalla alustalla (Wright 2014, 217).

Elokuvatutkija John Belton on sanonut, että elokuvaäänen ei aina tarvitse mukautua todellisuuteen. Hän sanoo, että elokuvan kuva saa uskottavuutensa todellisuuteen nähden. Äänet sen sijaan saavat uskottavuutensa suhteessa todellisuudesta luotuun kuvaan, eli todellisuudesta johdettuun rekonstruktioon. Ääni on siis riippuvainen todellisuudesta johdetusta kuvasta sekä laajemmin myös tarinasta. (Wright 2014, 217.)

Toisin sanoen elokuvan kuvalla on suhde todellisuuteen, mutta äänellä on todellisuuden lisäksi suhde tähän todellisuudesta luotuun kuvaan. Siksi äänen ei tarvitse aina vastata täysin todellisuutta, vaan sen täytyy olla uskottavaa enemmänkin kuvaan nähden. Äänien ei siis aina tarvitse olla sellaisia, että niitä voisi kuulla ympäröivässä maailmassamme oikeasti.

Foleyäänillä on tässä suhteessa kaksi funktiota. Ne tukevat tunnelmaa ruudulla näkyvässä maailmassa, minkä lisäksi ne kuulostavat realistisilta, aivan kuin ruudulla näkyvä maailma olisi oikea. Foley siis kertoo tarinaa, ja sitoo tarinan maailman todelliseen maailmaamme. (Wright 2014, 217.)

Myös animaatioelokuvassa foley on olennaisessa osassa esimerkiksi silloin, kun elokuva sijoittuu tuntemaamme maailmaan. Silloin foleyäänet linkittävät animoidun maailman tuntemaamme maailmaan. Niiden kuuleminen kertoo katsojalle, että tämä animoitu, tavallaan epäaito, maailma on konkreettinen ja kuvastaa ympäröivää todellisuuttamme. Woodhallin haastattelussa (2011) erityisesti animaatioiden parissa työskennellyt amerikkalainen äänisuunnittelija David Stone kertoo esimerkin elokuvasta Ihmeperhe (*The Incredibles*, 2004), jossa entiset supersankarit viettävät elokuvan alussa hyvin tavanomaista ja arkista elämää ilman ihmetekoja. Näissä osuuksissa käytetään Stonen mukaan laadukkaasti foleyääntä kertomaan tästä harmaasta arjesta. Myöhemmin, kun hahmojen elämä muuttuu uudestaan supersankarina elämisen suuntaan, foleyääntä käytetään vähemmän.

#### 4.1.2 Maailmasta kertominen

Foley kertoo olennaisesti elokuvan maailmasta. Kun elokuvassa henkilöhahmo kävelee esimerkiksi kaupungissa, hänen askeleidensa äänet kertovat siitä, millainen kaupunki on. Askeleet voivat kuulostaa kliinisiltä, mistä tulee mielikuva puhtaasta kaupungista. Rahisevat ja hiekkaiset askeleet kertovat likaisesta kaupungista. Kenties kaivonkannetkin kolisevat. Saamme mielikuvan kaupungista, joka ei ole priimakunnossa. Näkemäämme kuvaan yhdistettynä muodostamme ajatuksia vaikkapa kaupungin köyhyydestä, infrastruktuurin toimimattomuudesta tai yleisestä ilmapiiiristä.

Foleyn tarkoitus on kuulostaa aina elokuvassa nähtävältä ympäristöltä, muuten foley on ristiriidassa kuvan kanssa ja kuulostaa epäuskottavalta ja irralliselta. Ament (2014, 110) käyttää esimerkkinä elokuvaa *Ketjureaktio* (*Chain Reaction*, 1996), jossa hän toimi foleyartistina. Elokuva sijoittui lumiseen ympäristöön, mikä oli iso osa elokuvan luonnetta. Ament ei ollut eläessään asunut lumisessa ympäristössä, eikä tiennyt miltä erilaiset lumityypit kuulostavat jalkojen alla. Siksi hän tarvitsi suuresti foleyäänittäjänsä apua, sillä hänellä oli paljon kokemusta lumesta. He tekivät tarkasti erilaiset askeläänet riippuen siitä, kävelivätkö hahmot tuoreella vai jäisellä lumella, tai mustalla jäällä. Täten he saivat tehtyä askelista vivahteikkaat ja uskottavat.

Foleyartisti Julien Naudin sanoo, että kun hän työskentelee Tanskassa, Ruotsissa tai Islannissa, hän käyttää pehmeäpohjaisia kenkiä, koska näissä maissa ihmiset kävelevät pehmeämmin ja käyttävät pehmeämpiä kenkiä. Länsi-Euroopassa työskennellessään hän käyttää nahkapohjaisia kenkiä, koska se on enemmän länsi-eurooppalaista tyyliä. (Ament 2014, 86.)

Joskus foley äänitetään studion ulkopuolella, jotta siitä saadaan varmasti riittävän aidon kuuloinen. Soundworks Collection -podcast-kanavan *The Revenant*-elokuvan äänityötä käsittelevässä jaksossa (2015) äänisuunnittelija Lon Bender kertoo, kuinka hän vaati heti alusta alkaen, että elokuvan askeleet on tehtävä samoissa paikoissa kuin elokuva kuvataan. Hän ajatteli, että koska elokuva sijoittuu vuoteen 1820, ja henkilöhahmot kävelevät kaksi ja puoli tuntia lumessa, on askeleet äänitettävä paikan päällä oikeassa ympäristössä. Ratkaisu on luonteva, sillä lumi on niin olennainen osa elokuvan maailmaa ja hahmojen edesottamuksia talvisessa, ankarassa ympäristössä. Bender sanoo, että askelista tuli iso osa elokuvan orgaanista luonnetta.



KUVA 4. Askelia lumessa elokuvassa The Revenant (2015)

#### 4.2 Foleyartistin paneutuminen henkilöhahmoon

Elokuvassa henkilöhahmojen toiminnan taustalla vaikuttaa subteksti. Ryhdän (2014, 8) mukaan elokuvassa subteksti on todellinen merkitys, joka piilee sanojen ja toiminnan takana (Seger 2011, 3). Subteksti voi olla yhteneväinen tai ristiriidassa hahmojen puheen ja toiminnan suhteen. Foleyartistin on löydettävä elokuvasta subtekstiä, joka kertoo henkilöhahmon tunteista ja tavoitteista hänen ilmeisen toimintansa taustalla. Nämä hahmon ajatukset foleyartistin on kyettävä ilmentämään tekemässään äänessä.

Kun foleyartisti tekee askelia, hänen suorituksensa perustuu näyttelijän luomaan henkilöhahmoon ja kuvaleikkaajan tekemään toiminnan virtaan (Ament 2014, 127). Tärkeintä on löytää hahmon tunne ja tietää, millä mielellä hän kohtauksessa kävelee. Foleyartistin tulee eläytyä henkilöhahmon tunnetilaan, jotta hän voi tehdä askelista tunteeseen sopivan kuuloiset. Ament (2014, 128) toteaa myös, että kun foleyartisti todella tuntee hahmon mukana, myös äänien synkroni on automaattisesti parempi.

Ament kertoo (2014, 37) siitä, kuinka foleyartistin tulisi paneutua hahmoon silloin, kun se on jokin fantasiahahmo, kuten hirviö tai vampyyri tai muu, joka tarvitsee epäinhimillisen äänet toimintaansa. Hän toteaa, että foleyartistin tulee ymmärtää

elokuvan tarina perinpohjaisesti. Foleyartistin tulee tietää, mitä kyseiselle fantasiahahmolle tapahtuu, millaisessa paikassa se elää ja miten muut elokuvan henkilöhahmot siihen suhtautuvat. Vasta sitten foleyartisti voi alkaa suunnitella fantasiahahmon ääntä.

Vaikka Amentin esimerkki koskee fantasiahahmon äänten toteuttamista, pätevät neuvot hyvin myös tavallisten ihmishahmojen foleyäänten tekemiseen. Tarinan ja henkilöhahmojen välisten suhteiden ymmärtäminen on olennaista ennen foleyäänitystä. Foleyartistin täytyy tietää, mikä on päähenkilön tavoite elokuvassa, ja mikä on muiden henkilöhahmojen suhde siihen. Tieto auttaa eläytymään hahmoihin, jolloin foleyartisti saa tehtyä niille oikeankuuloiset äänet, joiden tunteet vastaavat hahmojen tunteita.

Foleyartisti John Roesch kuvaa Ejnesin (2013) haastattelussa henkilöhahmon tunnetilaan paneutumisen tärkeyttä. Roesch kertoo, kuinka hän teki suhteellisen nopea askeleet hahmolle, joka käveli kuvaan sen ulkopuolelta. Foleyäänittäjä Mary Jo Lang kuitenkin muistutti Roeschia siitä, että hahmon tarkoitus kohtauksessa oli tulla pyytämään toiselta henkilöhahmolta anteeksi. Roesch tajusi, että askelista täytyy tehdä hitaat, jotta ne sopivat paremmin hahmon tunteeseen.

Roeschin kertomus kuvaa hyvin, kuinka foleyartistin on osattava samaistua henkilöhahmon tunnetilaan kohtauksessa ja tiedettävä, mikä on hänen tahtotilansa. Lisäksi kertomus on hyvä esimerkki foleyartistin ja foleyäänittäjän mutkattoman yhteistyön tärkeydestä. On olennaista, että äänittäjä voi mainita foleyartistille suoraan, mikäli artistin suorituksessa on parantamisen varaa. Sama pätee myös toisinpäin.

Kahden ihmisen kasvokkaisesta viestinnästä suurin osa perustuu nonverbaaliseen eli sanattomaan viestintään, joka koostuu esimerkiksi äänensävyistä ja kehonkielestä (Akuutin arkisto, 2009). Sama pätee elokuvan katseluun, jolloin katsoja kiinnittää suuremman huomion siihen, miten henkilö puhuu toiselle, kuin mitä hän itse asiassa sanoo.

Myöskään foleyn kannalta ei ole niinkään oleellista, mitä henkilöhahmo sanoo, vaan se miten hän sen sanoo, ja mitä hän oikeasti tarkoittaa. Koska foleyäänen tarkoitus on tuoda esiin henkilön tunnetilaa, sanoilla itsellään ei ole niin suurta merkitystä sille, millaista foleyääntä tehdään.

### 4.3 Luonteesta tai persoonasta kertominen

Foleyn tärkeimpiä tehtäviä on kertoa, millaisia henkilöt ovat. Kun henkilö toimii, siitä lähtee ääni. Millainen ääni on? Sen tulee olla sellainen kuin henkilökin on. Sen tulee kuvastaa henkilön persoonaa.

Ääni kertoo ihmisen persoonasta. Esimerkiksi askeleista kuuluva ääni kertoo siitä, millainen hän on. Jos naisen askeleet korkokengissä ovat napakat ja rytmikkäät, ajattelemmme että hän on kenties kiireinen tai määrätietoinen ihminen. Toisaalta laahustavat askeleet aiheuttavat mielikuvia esimerkiksi väsyneestä tai laiskasta henkilöstä.

Elokuvassa tapahtuu samoin. Tulkitsemme elokuvan hahmoja kuvan tapahtumien ja dialogin lisäksi myös sen perusteella, miltä he kuulostavat. Muodostamme käsitystä elokuvan henkilöiden persoonasta heidän tuottamiensa äänien perusteella. Askeleet, vaatekahinat ja se, kuinka hahmot käsittelevät esineitä, kertovat meille heistä.

Wright (2018) kertoo Christopher Nolanin ohjaamien Batman-elokuvien foleyäänestä. Batman on uhkaava, vaikeasti tavoiteltava, voimakas ja älykäs hahmo. Batmanin foleyäänet kertovat samaa: vihollista uhkaillessaan hänen askeleensa ovat voimakkaita ja liikkeensä jyrkeviä. Sen sijaan, kun Batman käyttää älyään ja kykyään välttää kiinnijäämistä, hänen liikkeensä ovat hiljaisia ja aavemaisia.

Kun henkilön foley kuulostavat säännönmukaisesti samalta, katsoja yhdistää äänet kyseiseen henkilöön. Hänellä on omat, tunnistettavat äänensä. Näihin lukeutuvat esimerkiksi askeleet ja vaatteiden kahinat. Kun vaikkapa päähenkilön käyttämä takki kuulostaa aina samalta, takki alkaa tuntua tutulta ja yhdistämme sen alitajuisesti päähenkilöön. Kun päähenkilön vaatteet alkavat kuulostaa tutuilta, tuo se meitä lähemmäksi päähenkilöä. Tämä vahvistaa samaistumistamme häneen ja elämme vahvemmin mukana hänen matkassaan tarinan läpi.

Kun elokuvasta tehdään jatko-osa, piilee foleyäänien suhteen vaara. Elokuvan ensimmäisessä osassa katsoja on kuullut päähenkilöön liittyen tietynlaiset askeleet ja

muut foleyäänet. Jatko-osaan foleyääniä tehdessä on oltava tarkkana, että äänistä tulee riittävän samanlaiset kuin aiemmassa osassa. Ament sanookin (2014, 135), että ääni identifioituu hahmoon. Jos ääni muuttuu, hahmo itsessään muuttuu myös. Joskus tämä voi myös olla tarkoituksenmukaista.

Joskus näyttelijöillä on omintakeisia tapoja, jotka aiheuttavat foleyartisteille hankaluuksia. Ament (2014, 95) kertoo John Forsythestä, joka nousi autosta aina erikoisen hitaasti. Foleyartisti Jerry Trentillä oli vaikeuksia toistaa askelia luonnollisen kuuloisesti, kunnes hän lopulta näki eräässä kuvassa Forsythen toiminnan kunnolla. Tyylikkäänä miehenä hän autosta noustessaan asetti aina ensin jalat maahan ja suoristi housujensa puntit, ennen kuin nousi ylös. Tämän nähtyään Trent pystyi toistamaan toiminnan kunnolla. Esimerkki kertoo siitä, kuinka henkilöhahmon hyvä tuntemus auttaa foleyartistia toistamaan toiminnan kunnolla. Silloin foley tukee entistä paremmin näyttelijän toimintaa.

#### **4.3.1 Uuden vivahteen lisääminen henkilöhahmon persoonaan**

Yewdall (2012, 454) kertoo esimerkin, kuinka foleyartisti John Post osasi luoda erään elokuvan kohtaukseen aivan uuden vivahteen. Ennen foleyäänitystä kohtauksen naishahmo vaikutti kävelevän huoneen poikki aivan tavallisesti. Post oli kuitenkin tehnyt hahmolle askeleet, jotka kuulostivat epävarmoilta ja hiukan varovaisilta. Askeleet muuttivat katsojan kokemusta hahmon tunnetilasta ja toivat kohtaukseen mielenkiintoisen, uuden jännitteen. John Post oli askeleillaan luonut elokuvaan jotain aivan uutta.

Foleyäänellä voidaan siis luoda elokuvan henkilöhahmolle uusi vivahde vaikkapa johonkin kohtaukseen. Edellisen kappaleen esimerkki kertoo myös siitä, kuinka vahvasti elokuvaääni kertoo katsojalle tunteista. Vaikka foleyäänitettyjen askeleiden tunne on hieman erilainen kuvaan verrattuna, katsoja uskoo askeleet todeksi.

#### **4.4 Tunnetilan välittäminen**



Mitä enemmän katsoja eläytyy henkilöhahmoihin, sitä enemmän hän eläytyy koko elokuvaan. Foley välittää hahmojen tunteita ollen tärkeä osa eläytymistä. Lisäksi foleyääni saa meidät uskomaan että elokuvan hahmot toimivat todellisessa maailmassa. Tämä foleyäänen kaksoismerkitys on tehokas osa elokuvan äänikerrontaa; katsoja eläytyy henkilöhahmojen myötä- ja vastoinkäymisiin ja uskoo, että ne voisivat tapahtua oikeassa maailmassa.

Erityisesti tanssitaiteen parissa työskennellyt ohjaaja, tuottaja ja leikkaaja Karen Pearlman kertoo kirjassaan *Cutting Rhythms* (2009) siitä, miksi elokuvan leikkaukset toimivat, vaikka niiden välinen jatkuvuus ei ole täydellistä. Katsoessamme elokuvaa seuraamme henkilöiden tunteita heidän toimintansa kautta.

Pearlman käyttää esimerkkinä tilannetta, jossa henkilöhahmo kysyy kahvipöydässä toiselta hahmolta, voiko hän ottaa kakkua. Näyttelijän esittämän henkilöhahmon ensisijainen tarkoitus ei välttämättä silti ole vain saada kakkua. Hän saattaa kaivata huomiota tai kysymys saattaa olla hämäys, jolloin hänen tavoitteensa ei ole kakku, vaan jokin muu. Hän vain käyttää kakun kysymistä keinona saavuttaa haluamansa. (Pearlman 2013, 117.)

Myönteisen vastauksen saatuaan hän ojentaa kätensä ottaakseen kakkua. Mutta katsoja tietää, ettei hän halua kakkua, hän haluaa vastapuolelta huomiota. Käden ojentamisen keskellä on kuvaleikkaus. Vaikka leikkauksessa olisi pieni virhe jatkuvuudessa, katsoja ei välttämättä kiinnitä siihen huomiota, koska hän seuraa henkilön halua saada huomiota. Jos tämä tunne välittyy leikkauksessa hyvin, katsoja ei huomaa mitään, sillä hän seuraa ensisijaisesti tunteen välittymistä, ei käden liikettä itseään. (Pearlman 2013, 118.)

Samaten, kun katsoja seuraa elokuvaa ja kuuntelee sen ääniä, hän ei kiinnitä huomiota hieman epäsynkassa olevaan foleyääneen, jos se välittää näyttelijän tunteen hyvin. Henkilön hiipiessä esimerkiksi hyvin pelokkaana, katsoja kuuntelee tiedostaen tai tiedostamattaan hänen askeliaan. Jos ne välittävät pelokkuuden tunnetta uskottavasti, ei ole merkitystä, vaikkei jokainen askelääni olisikaan aivan synkassa kuvan askelten kanssa. Katsoja seuraa ennen kaikkea tunteen välittymistä, ei äänen teknistä täydellisyyttä.

#### 4.4.1 Aikomusten kertominen

Elokuvassa jännite syntyy usein siitä, että päähenkilöllä on jokin aikomus, ja katsoja seuraa onnistuuko henkilö tavoitteessaan vai ei. Mitä suuremman tunnesiteen katsoja saa päähenkilöön ja hänen tavoitteeseensa, sitä suurempi on jännite, ja potentiaalisesti sitä parempi elokuva on.

Elokuvan näyttelijällä on aina oltava mielessään jokin tavoite henkilöhahmoa näytellessään. Jokaisessa kohtauksessa hänen täytyy haluta tai tarvita jotain. Tämä tarve ilmenee toimintana. Näyttelijän on aina määriteltävä, mitä hänen näyttelemänsä henkilöhahmo haluaa joka kohtauksessa sekä koko elokuvassa. (Brosnan 2012, 77.)

Koko elokuvan tarinan tavoite voi olla esimerkiksi päähenkilön naimisiinmeno, parisuhteen lopettaminen tai kosto. Brosnan kertoo myös hahmojen pitkän tähtäimen tavoitteista. Nämä tarkoittavat jotain, jota hahmo haluaa saavuttaa elämässä ylipäätään, mutta jota ei usein voi saavuttaa heti. Tällainen tavoite voi olla saada lapsia, saavuttaa valtaa tai tulla kuuluisaksi. Nämä tavoitteet ovat koko elokuvan tavoitteita vielä suurempia ambitioita. (Brosnan 2012, 77.)

Foleyäänillä on toki vaikea kertoa esimerkiksi pitkän tähtäimen tavoitteista suoraan, mutta foleyartistin on ainakin jossain määrin tiedettävä elokuvan henkilöhahmon tavoitteet, jotta hän osaa eläytyä henkilöön. Foleyartistin täytyy tietää mitä henkilö on tekemässä, ja erityisesti miksi. Silloin foleyartisti tietää, miten toiminta on tehtävä, ja millaisilla äänillä toimintaa kannattaa tukea.

Elokuvatutkija Benjamin Wright kertoo sähköpostihaastattelussa (2018), että keskittynyt ja määrätietoinen henkilöhahmo saattaa liikkua esimerkiksi nopeasti ja määrätietoisesti. Foleyäänit voidaan tehdä terävän ja selkeän kuuloisiksi, jolloin ne tukevat hahmon aikoja.

Foleyartisti John Roesch (2018) puhuu siitä, kuinka henkilöhahmon ambitioista voi kertoa foleyäänellä. Roesch kertoo esimerkin Napoleonista, joka antaa määräyksiä joukoilleen. Hän istuu hevosen selässä. Hevosen askeleista voidaan tehdä voimakkaita ja raskaita, ja sen varusteiden äänistä tehdään erityiset. Myös esimerkiksi Napoleonin vaatteista tehdään erityisen kuuloisia. Olennaista on, että mihinkään muuhun

henkilöhahmoon liittyvät äänet eivät kuulosta samalta. Tällöin Napoleoniin liittyvät äänet korostavat hänen erityisyyttään ja ambitioitaan.

#### **4.5 Kehityskaaren ilmentäminen**

Foleyäänellä voidaan siis kertoa henkilön tunteista ja persoonasta. Siksi se on myös luonteva keino kertoa, miten henkilö muuttuu elokuvan aikana.

Esimerkiksi osa aseenkäsittelyäänistä toteutetaan foleyna. Kuvitellaan elokuva, jonka alussa päähenkilö on hyvin epävarma, ja joutuu käyttämään asetta ensimmäistä kertaa elämässään. Foleyäänillä voidaan tehdä aseenkäsittelystä kilisevää ja epärytmikästä, joka vahvistaa tunnetta henkilön epävarmuudesta ja vaikkapa käsien tärinästä. Elokuvan lopussa päähenkilö on muuttunut itsevarmaksi sankariksi, jolloin aseenkäsittelyäänistä voidaan tehdä rytmikkäät ja selkeät, mikä osoittaa että päähenkilö on oppinut käyttämään asetta itsevarmasti, mikä taas korostaa hänen kehityskaartaan elokuvassa. Todellisuudessa aseet tuottavat hyvin vähän ääntä kun niitä käsitellään oikeaoppisesti, mutta foleyartistit luovat aseille käsittelyäänisiä korostaakseen niiden läsnäoloa, mikä korostaa niiden dramatiikkaa (Wright 2014, 216).

#### **4.6 Henkilöiden väliset suhteet**

Elokuvan draaman kannalta yksi merkittävä asia on henkilöiden väliset suhteet. Erityisesti elokuvan henkilöiden väliset ristiriidat luovat elokuvaan jännitettä, jonka kehittymistä katsoja seuraa. Miten foleyäänellä korostetaan henkilöiden välisiä suhteita?

Foleyäänillä täytyy olla eroja henkilöhahmojen välillä. Esimerkiksi elokuvan päähenkilön ja antagonistin foleyäänien on kuulostettava erilaisilta, jotta heidän eroavaisuutensa ja ristiriitansa korostuvat. Tällöin foleyäänet vahvistavat hahmojen rooleja elokuvan tarinassa.

Wright (2014, 216-217) kertoo elokuvan Yön ritari (*The Dark Knight*, 2008) kuulustelukohtauksesta, jossa Batman kuulustelee Jokeria. Foleyartisti John Roesch ja foleyäänittäjä Alyson Dee Moore tekivät Batmanin asusteiden äänistä painavat, muoviset

ja nahkaiset soundit. Vastapainoksi Jokerin vaatteiksi Roesch ja Moore valitsivat silkkiiset tekstiilit. Silkkisen liukkaan äänen tarkoitus oli tehdä Jokerista lipevä hahmo, josta Batman ei saa otetta. Kohtauksen juoni on juuri tämä. Batman kuulustelee Jokeria, joka suhtautuu Batmanin fyysiseen uhkaan välinpitämättömästi ja jopa naureskellen. Foleyäänen symboliikan avulla katsoja samaistuu paremmin Batmaniin, joka turhautuu, koska ei saa Jokerista minkäänlaista otetta.



KUVA 5. Batman ja Jokeri kuulusteluksessa elokuvassa Yön Ritari (2008)

Wrightin esimerkki korostaa jälleen foleyn kahta funktiota elokuvassa: toisaalta se tekee elokuvasta uskottavaa, toisaalta se tukee tarinaa. Tässä esimerkissä foleyääni tekee molempia, sillä uskottavan vaatekahinan lisäksi se kertoo kahden henkilön välisestä suhteesta kyseisessä kohtauksessa.

#### 4.7 Mitä ympäristön äänet kertovat henkilöhahmosta?

Elokuvassa katsoja yhdistää henkilöhahmoa ympäröivän maailman äänet hahmoon itseensä. Esimerkiksi Animaatioelokuvassa Pikku prinssi (*The Little Prince*, 2015) käytetään ympäristön ääniä kertomaan henkilöhahmojen persoonista. Elokuvassa

päähenkilönä on tyttö, joka asuu äitinsä luona. Äiti on kontrollifriikki, joka suunnittelee tytön koko elämän kliinisesti ja tarkasti valmiiksi. Elokuvan alussa tyttö mukautuu äidin suunnitelmiin, mutta alkaa myöhemmin haluta tästä säntillisyydestä pois.

Perheen kotona tapahtuvat askeleet ja toiminnan äänet ovat hyvin kliinisiä ja selkeitä. Ne kuvastavat äidin rajoittavaa persoonaa ja tekevät kodista säntillisen ja painostavan paikan tytölle. Äänissä ei kuulu vapautuneisuus, vaan ne ovat luonteeltaan rajoittuneita.



KUVA 6. Tytön koti elokuvassa Pikku prinssi (2015)

Perheen naapurissa asuu hieman höperö ja vanha mies, joka rakentaa lentokonetta takapihallaan. Hän on keräilijäluonne, ja hänellä onkin paljon tavaraa ja rojua räsistyneessä kodissaan. Foleyäänet kertovat miehestä paljon. Hänen kodissaan tapahtuvat toiminnan äänet ovat runsaita ja rönstyileviä, ja ne tukevat miehen mielikuvituksellista persoonaa. Hän ei tunne rajoja, toisin kuin tytön äiti, ja se kuuluu hänen kodissaan.



### KUVA 7. Lentäjän koti elokuvassa Pikku prinssi (2015)

Näiden kahden kodin foleyäänet korostavat niissä asuvien aikuisten persoonia, ja korostavat heidän välistä eroaan. Tytölle nämä talot ovat vastakkaiset maailmat. Toisessa häntä rajoitetaan ja toisessa hän saa vapauttaa mielikuvituksensa lentoon. Näin foley korostaa myös päähenkilön ristiriitaa elämän suhteen, jossa vastakkain ovat sääntöjen suorittaminen ja vapaampi leikkisyys.

## 5 POHDINTA

Aiheen tutkimista vaikeutti lähteiden vähyys. Vain foleyäänestä kertovia kirjoja on kirjoitettu maailmassa virallisesti vain yksi. Foleyistä kerrotaan kyllä monessa elokuvaäänestä kertovassa kirjassa, mutta foleyn suhteen ne ovat pintapuolisia. Työn edetessä löytyi yksi pidempi essee sekä muutamia haastatteluita, joissa foleyn ammattilaiset kertovat ajatuksistaan foleyn suhteen. Näistä kertyi lopulta kohtuullinen aineisto, josta opinnäytetyötä pystyi rakentamaan.

Opinnäytetyön edetessä tuli selväksi, ettei siitä voisi tehdä niin laajaa ja perinpohjaista kuin oli alun perin tavoite. Työstä olisi helposti tullut loputon, sillä foley liittyy syvällisesti niin moneen eri elokuvakerronnan eri osaan. Esimerkiksi näyttelijäntyön tai kuvaleikkauksen suhteesta foleynyn olisi voinut kirjoittaa paljon lisää. Kiinnostavaa olisi ollut tutkia myös, kuinka ihminen tulkitsee ympäröivien ihmisten tuottamia ääniä, ja liittää äänet ihmisten persooniin: kuinka esimerkiksi läheisen ihmisen tapa tuottaa ääntä tuntuu tutulta ja tuottaa läheisyyden tunnetta kuulijassa.

Olisi myös kiinnostavaa liittää opinnäytetyössä selvitettyjä asioita yleisemmin elokuvaäänien teoriaan, sillä muullakin äänellä kuin foleyäänellä kerrotaan henkilöhahmoista paljon. Olisi ylipäätään mielenkiintoista selvittää, miten äänikerronnan eri osa-alueet tukevat toisiaan. Kaikki äänikerronta tukee tarinaa, mutta eri osa-alueet keskittyvät eri asioihin, kuten foleyääni henkilöhahmoihin. Miten esimerkiksi ambienttiset äänet tai leikatut ääniefektit tukevat tarinaa? Miten dialogileikkauksella vaikutetaan elokuvaan? Kaikkia näitä on varmasti tutkittu jo, ja kirjallisuutta löytynee enemmän kuin foleyäänestä. Kenties mielenkiintoisinta olisi tutkia perinpohjaisesti, mikä on muiden äänikerronnan osa-alueiden suhde foleyääneen.

## LÄHTEET

### Kirjat, esseet ja opinnäytetyöt

Ament, V. 2014. The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington: Focal Press.

Brosnan, P. 2012. In-Depth Acting. London: Oberon Books.

Holman, T. 2010. Sound for Film and Television. 3. painos. Burlington: Focal Press.

Pearlman, K. 2013. Cutting Rhythms. Shaping the Film Edit. Burlington: Focal Press.

Ryhtä, R. 2014. Subteksti komediallisessa lyhytelokuvassa ohjaajan ja käsikirjoittajan näkökulmista : Matkalla merkityksen lähteille. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Wright, B. 2014. The Art and Craft of Foley. Screen 55 (2), 204–220.

Yewdall, L. 2012. Practical Art of Motion Picture Sound. 4. painos. Waltham: Focal Press.

### Blogit, podcastit ja muut internetsivut

Akuutin arkisto. 2009. Ajatusten lukijaksi?. Julkaistu 17.2.2009. Luettu 3.4.2018 [http://vintti.yle.fi/yle.fi/akuutti/arkisto2009/170209\\_c.htm](http://vintti.yle.fi/yle.fi/akuutti/arkisto2009/170209_c.htm)

Ejnes, S. 2013. INTERVIEW: An Interview with John Roesch. [Blogi]. Julkaistu 17.12.2013. Luettu 16.2.2018. <http://designingsound.org/2013/12/an-interview-with-john-roesch/>

Get In Media. Supervising Sound Editor. Luettu 24.4.2018. <http://getinmedia.com/careers/supervising-sound-editor>

Soundworks Collection. 2016. The Sound of The Revenant with Lon Bender and Martin Hernandez. [Podcast-tallenne]. Viitattu 19.2.2018. <https://soundcloud.com/soundworkscollection/lon-bender-and-martin-hernandez>

Woodhall, W. 2008. INTERVIEW: Monique Reymond – Foley Artist. [Blogi]. Julkaistu 14.07.2008. Luettu 17.1.2018 <http://www.woodyssoundadvice.com/2008/07/14/interview-monique-reymond-foley-artist/>

Woodhall, W. 2011. INTERVIEW: David Stone – Supervising Sound Editor. [Blogi]. Julkaistu 13.10.2011. Luettu 19.1.2018 <http://www.woodyssoundadvice.com/2011/10/13/interview-david-stone-supervising-sound-editor/>

### Haastattelut



Roesch, J. Foleyartisti. 2018. Haastattelu 15.4.2018. Haastattelija Hietala, I. Tampere.

Wright, B. Elokuvatutkija. 2018. Haastattelu 25.4.2018. Haastattelija Hietala, I. Tampere.

## **Elokuvat**

Ihmeperhe (The Incredibles). 2004. Ohjaus: Brad Bird. Tuotanto: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Jazzlaulaja (The Jazz Singer). 1927. Ohjaus: Alan Crosland. Tuotanto: Warner Bros. Pictures.

Ketjureaktio (Chain Reaction). 1996. Ohjaus: Andrew Davis. Tuotanto: Chicago Pacific Entertainment, Twentieth Century Fox, Zanuck Company, The.

Käännepöytä (The Turning Point). 1977. Ohjaus: Herbert Ross. Tuotanto: Hera Productions, Twentieth Century Fox.

Pikku prinssi (Le Petit Prince). 2015. Ohjaus: Mark Osborne. Tuotanto: Wild Bunch, Kaibou Productions.

Predator 2 – saalistaja (Predator 2). 1990. Ohjaus: Stephen Hopkins. Tuotanto: Davis Entertainment, Lawrence Gordon Productions, Silver Pictures.

Teatterilaiva (Show Boat). 1929. Ohjaus: Harry A. Pollard. Tuotanto: Universal Pictures.

The Revenant. 2015. Ohjaus: Alejandro G. Iñárritu. Tuotanto: Regency Enterprises, Rat-Pac Entertainment, New Regency Pictures.

Yön ritari (The Dark Knight). 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy.

## **Kuvat**

KUVA 1. Spottaussessio Pro Tools -ohjelmassa. Luettu 26.4.2018.

<https://sonicscoop.com/2017/08/23/intro-spotting-sound-first-step-getting-great-audio-mixes-film-video/>

KUVA 2. Foleypitit. Luettu 26.4.2018.

[http://www.thestudiotour.com/postproduction/ush\\_foley1.jpg](http://www.thestudiotour.com/postproduction/ush_foley1.jpg)

KUVA 3. Foleystudio. Luettu 3.4.2018.

<http://www.wbsound.com/burbank/facilities/foley-stages/>

KUVA 4. Askelia lumessa elokuvassa The Revenant (2015). Luettu 3.4.2018.

<http://www.indiewire.com/2015/12/how-the-revenant-changed-emmanuel-lubezkis-life-175580/>

KUVA 5. Batman ja Jokeri kuulusteluhaastattelussa elokuvassa Yön Ritari (2008). Luettu 3.4.2018.

<https://www.pinterest.co.uk/pin/319051954830774230/>

KUVA 6. Tytön koti elokuvassa Pikku prinssi (2015). Luettu 3.4.2018.

<http://www.cgmeetup.net/home/the-little-prince-official-trailer/the-little-prince-6/>

KUVA 7. Lentäjän koti elokuvassa Pikku prinssi (2015). Luettu 3.4.2018.

<http://www.uberauramagazine.com/en/cinema/the-little-prince-by-mark-osborne/>

## LIITTEET

### Liite 1. Benjamin Wrightin haastattelu

#### **How can Foley tell about the ambitions of the character?**

Foley sound, as with other elements of sound design, can illustrate elements of character psychology through a variety of means. Foley is particularly adept at illustrating a character's physical and psychological traits with an emphasis on how he or she moves through space. A character who is goal-oriented and focused may move faster, more intently and with greater purpose. Foley sounds – including cloth movement, shoe scrapes, and other closely-miked sound effects -- can help to communicate this kind of character trait. A character who has a clear set of goals may move with more precision, which means the Foley may also be sharper, crisper and more attuned to the rigidity of the character's intents.

#### **How can Foley tell about the feelings of the character?**

Similarly, Foley sound effects can contribute to our (audience's) understanding of how a character feels. Sound has an important role to play in emphasizing character psychology. The sound of a character's clothing and shoes can help the audience paint a sonic picture of how he or she feels. The way a character interacts with props – objects that they touch on screen – can also have a lasting impact on expressing how this character feels. Harsher, sharper, and louder Foley effects can contribute to a more antiseptic and clinical "feel," while a warmer, softer and more diffuse set of sounds (perhaps the sound of a pair of soft sneakers) can help communicate vulnerability. It all depends on how the character interacts with his/her environment.

Foley sound is often about recreating the physical aspects of what a character touches or what a character wears – it's about the interaction with his or her environment. But it goes beyond simply reproducing the physical scale of a character's world. In addition, Foley sound can influence the way we (the audience) interpret a character's actions through

their interaction with props and other tactile materials. For example, Batman is an intimidating, elusive character who yields a tremendous amount of physical strength and ingenuity. Foley sound can help convey these details in a number of ways – the fleeting, almost ghostly movements (very quiet) that help him elude capture and outsmart his enemies; also, when he aims to intimidate the enemy, his footfalls are heavy, his movements more solid and imposing.

**How can Foley tell about the personality of the character?**

See above.

**How can Foley make a difference between characters and emphasize the conflict between them?**

Conflict is often communicated and expressed through sound design, particularly in the way Foley is used to differentiate characters. One character may be characterized by their weakness, so the Foley may try to illustrate this in different ways: through lightness of movement (soft footfalls) or by emphasising some other form of fragility.

**What do the sounds of the environment tell about the character? What can, for example, the home of the character tell about him/her?**

The use of Foley to help convey the sounds of a character's environment can also influence how we, the audience, perceive this character. A character's environment – conveyed through several elements of sound design, including Foley – can help express a character's wealth or position in society, his or her psychological traits (are they clean or messy?) If a character moves around a room, do they bump into things we can't see (nearer to the floor). This would be the job of the Foley artist to help convey these unseen details.

**What's the most interesting part of Foley, when it tells about the character?**

I think so. Foley sound's strongest contribution to the sound track is its emphasis on character psychology – helping the audience to understand the intentions, decisions, and vulnerability/power of a character.

**What's the best thing that Foley can bring to the film?**

A detailed sense of personality, character, and a glimpse at their inner psychology through the manipulation of props and other objects a character interacts with (clothing, shoes, jewelry, etc